

**Título del Proyecto
de Investigación a que corresponde el Reporte Técnico:**

Propiciando la participación del público que asiste a un recital o concierto por medio de actividades antes, durante y después de la interpretación musical.

Tipo de financiamiento

Sin financiamiento

Autores del reporte técnico:

Mtro. Darío Valentino Escobedo Ortiz
Mtro. Adrián Romero Ponce
Mtro. Rodrigo Villarreal Jiménez
Mtro. Alonso Fierro Olea

RESULTADOS DEL 'RECITAL INTERACTIVO 2.0'

Resumen del reporte técnico en español (máximo 250 palabras)

El evento musical titulado 'Recital Interactivo 2.0', presentado en las fechas del 21 al 23 de octubre del 2019 en el Centro Cultural de la Fronteras en instalaciones de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, fue planeado con el propósito de proveer al auditorio con el poder necesario para participar activamente antes, durante y después de la interpretación en un recital. Este reporte pretende explicar los pormenores del proyecto de investigación del cual originó el recital, así como expone los sustentos teóricos que permitieron diseñar las actividades del evento, utilizando ejemplos atribuidos a Mozart, así como otros más recientes, como las canciones de Jorge Drexler, y el sonido proveniente de los *ringtones*.

Resumen del reporte técnico en inglés (máximo 250 palabras):

'Recital Interactivo 2.0' was an event that was presented from October 21st to 23rd of 2019 at the Centro Cultural de las Fronteras, a venue of the Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. It was designed to include activities before, during, and after the musical performance that would provide the attending audience enough power to participate significantly. This technical report will explain some facts pertaining to the research process from which it derived, including the theoretical basis that allowed design all activities featured in the recital, going from musical games attributed to Mozart to Jorge Drexler's songs, as well as the sound from ringtones.

Palabras clave:

Interactividad recital musical participación gamificación

Usuarios potenciales (del proyecto de investigación)

- Músicos profesionales que quieran crear actividades participativas para sus recitales o conciertos
- Artistas de *performance* que quieran diseñar actividades de interacción con el público
- Profesionales de la investigación artística que quieran utilizar este proyecto como base teórica para sus propios proyectos.
- Alumnos que busquen aplicar principios de esta investigación en sus propios proyectos.

Reconocimientos (agradecimientos a la institución, estudiantes que colaboraron, instituciones que apoyaron a la realización del proyecto, etc.)

- Dirección General de Difusión Cultural y Divulgación Científica
- Departamento de Arte del IADA
- Programas de Música y Producción Musical
- Centro Cultural de las Fronteras
- Ejecutantes musicales: Lic. Giovanny Aguilar Durón y Mtro. Sadot David Soria Jacobo
- Alumnos: Manuel Lorenzo Rentería Reyna, como asistente de producción

1. INTRODUCCIÓN

Generalmente, las piezas musicales tienen una partitura que especifica las notas, la intensidad de la ejecución y la estructura musical. El compositor musical tradicional ha pretendido mantenerse como principal administrador de la expresión artística en sus obras, dándole solo un espacio pequeño al ejecutante de su pieza para incluir su expresión personal.

Por ello, se puede entender que existen áreas de oportunidad para permitir que el público no solo consuma, sino que participe activamente antes, durante y después de un recital o concierto de música instrumental.

Este artículo tiene como objetivo divulgar los hallazgos encontrados al planear un recital interactivo, titulado 'Recital Interactivo 2.0', en las fechas del 21 al 23 de octubre del 2019 en el Centro Cultural de la Fronteras en

instalaciones de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Dicho recital se planeó con el propósito de proveer al auditorio con el poder necesario para participar activamente antes, durante y después de un recital musical.

2. PLANTEAMIENTO

- Antecedentes

Autores como Jacques Rancière (2007), explican que, dentro del teatro – en sí una expresión artística performativa, como la música – se espera que el espectador sea sumiso y que no tenga o retenga poder en la obra. Sólo se concentra en contemplar lo que el *performer* tenga planeado por hacer. Rancière propone que el espectador debe ser emancipado de tal rol, y que debe tener una activación constante durante el *performance*. Argumenta que esta emancipación ocurre cuando se comprende el concepto de igualdad entre las personas.

En la música, algo parecido ocurre. Se espera que el público asista a un concierto o recital musical, que compre un boleto para poder observar a los intérpretes musicales, que lo disfrute y que permita que los demás también lo hagan. También se pide que se mantengan en completo silencio, con un cierto decoro, y que se someta a la voluntad del artista. Este proyecto argumenta que esta política está mal balanceada.

Por lo tanto, si lo que Rancière comenta es cierto, se debe de reflejar la igualdad de importancia entre el *performer* y su público. El espectador debe de tener un rol importante en aras de nivelar el poder en la política del arte.

Sería importante que en un recital o concierto se propicie la participación del público espectador, empoderándolo en algunas de las decisiones y actividades fundamentales de la interpretación musical, así como proveer la oportunidad de expresarse por medio de una encuesta o entrevista.

La primera problemática, que surge al permitir que el público contribuya a la estética de la obra musical, es que existe el peligro de que su aportación no vaya en coordinación. Por ello, se deben de diseñar estrategias idóneas de participación para personas de todos los niveles de competencia musical. Y se

busca que estas estrategias ocurran antes, durante y después del recital o concierto.

PARTICIPACIÓN ANTES DE LA INTERPRETACIÓN MUSICAL

El público en general tal vez no tenga el conocimiento musical para contribuir activamente en la composición en algunos de los elementos técnicos de una pieza musical. Sin embargo, sí puede incidir en determinar la estructura. Y también puede participar en una votación inmediata – como el levantar la mano o alguna actividad similar – para llegar a una mayoría que decida cómo combinar las diferentes secciones, y entonces crear una estructura a interpretar.

Trabajando bajo la premisa de que cualquier persona tiene la capacidad de ejercer la identificación de un tema musical¹, se puede guiar al auditorio y establecer la estructura de una pieza musical. Aparte de que daría la oportunidad de permitir al auditorio a involucrarse con el proceso creativo y de ejecución musical.

Se puede tomar como ejemplo la pieza atribuida a Mozart titulada *Musikalisches Würfelspiel* – traducido como ‘Juego de dados musical’ – que actualmente se encuentra dentro del catálogo Köchel² con el numeral K516f (Mozart, 1793). En dicha obra, se utiliza un esquema en donde cada suerte en los dados determina la combinación de compases pre compuestos, y como resultado, se estructura una pieza musical. Al observar la partitura, podemos ver que son fragmentos de un solo compás, diseñados para que, sin importar qué números toquen en los dados, la progresión armónica³ siempre resulte coherente, y por ende, las frases musicales formen una pieza completa afín.

¹ Un tema musical es un fragmento en el cual se puede identificar claramente una melodía, así como su acompañamiento. Por ejemplo, en una canción típica se puede uno encontrar con el *estribillo*. Este fragmento generalmente se repite varias veces en la canción, y por consiguiente, es lo que podemos recordar fácilmente por medio de nuestro canto o chiflido.

² El catálogo de Ludwig von Köchel en 1862, cuyos numerales empiezan con la letra Ka, se compiló para organizar las piezas musicales compuestas por Mozart (Burkholder, 2006, p. 547).

³ Una progresión armónica es la sucesión de diferentes acordes que crean una frase musical.

Ahora bien, otro antecedente es el libro *Cent mille milliard de poèmes* (Queneau, 2014) el cual contiene diez sonetos impresos en cartoncillo. Sin embargo, cada soneto tiene cada uno de sus versos – o líneas – cortados horizontalmente. Las posibles combinaciones son muchas, tal y como su título lo sugiere.

Jorge Drexler, un cantautor uruguayo de fama internacional, ideó una aplicación para dispositivos electrónicos en donde adapta la idea de Queneau y permite la interacción con el usuario para permitirle decidir la letra de algunas de sus canciones (Calvo, 2012). Incluso le llama a su concepto ‘aplicaciones’. Igual que en el caso de Queneau, se tendría que conseguir que las diferentes combinaciones sean congruentes para que la expresión artística perdure.

Según la entrevista de Calvo (2012), Drexler admite que “no todas las combinaciones valen, [...] hay [unas] más brillantes que otras”. Ese riesgo también lo toma Queneau.

Otro ejemplo por tomar como antecedente es la novela titulada *Rayuela* de Julio Cortázar (2008). Esta obra, según hay evidencia, se puede leer desde el principio y dejar de leerlo hasta el capítulo cincuenta y seis (Red ILCE, sin fecha), o según el orden propuesto por el mismo escritor que, por cierto, no es en orden numérico secuencial. Y según uno puede atestiguar al leer el libro, el lector se da cuenta de que cada capítulo se narra como si fuese una pequeña historia, dándonos la posibilidad de seguir el orden propuesto por Cortázar.

Si este esquema combinatorio se aplicara a la música, podríamos asemejar cada capítulo a una sección de una pieza musical, el elemento más grande dentro de una pieza musical⁴.

Si tomamos en cuenta las formas musicales tradicionales, cada pieza musical es compuesta a partir de una, dos o tres secciones estructuradas en orden específico. Una pieza binaria es compuesta por dos secciones: A – B. Una pieza ternaria, generalmente, se compone combinando dos secciones en el

⁴ Cada pieza musical se compone a partir de pequeños elementos que crean otros de mediana extensión, siendo estos los que crean otros mucho más grandes. Los investigadores a cargo de este proyecto entienden que los elementos más pequeños son llamados Motivos. Estos a su vez forman una Frase Musical. Las frases forman un Periodo. Los periodos forman Temas Musicales o Episodios Transitorios. Todos estos elementos conjuntados y organizados forman Secciones.

orden A – B – A. Una pieza en sección de rondó a cinco partes tiene la estructura en A – B – A – C – A, y por su parte el rondó de siete partes, A – B – A – C – A – B – A, sólo requieren tres secciones distintas.

Y otras formas musicales se pueden crear a partir de diferentes combinaciones de pocas secciones musicales.

DURANTE LA INTERPRETACIÓN MUSICAL

Si vamos a un concierto de música comercial o popular, podemos observar que el público en veces participa en cantar la melodía de las obras interpretadas. Incluso es común que la gente aplauda o pise en rítmica sincronizada con las obras interpretadas. Algunas veces se baila con o sin acompañante, creando en sí una expresión artística en donde el público se involucra para mostrarse un rol activo en la experiencia.

Ahora bien, como ya se había explicado antes, en un recital de música clásica se exige lo contrario: un nivel de decoro alto. Se pide, entre tantas cosas, que la gente no platique durante la interpretación, que no se tomen fotografías con flash para no distraer al intérprete, y otras cosas por el estilo.

En el video '*Nokia Ringtone During Concert of Classical Music*' (GREATMILAN, 2011) se observa lo que ocurre cuando un intérprete, en pleno clímax musical, es interrumpido por el sonido de un teléfono al tocar el famoso *ringtone* de Nokia. El intérprete se muestra enfadado y un tanto agredido por tal intransigencia. Por ello, decide tocar la tonadita en el violín, como si estuviese queriendo demostrar que él es el amo del escenario, no estando dispuesto a ceder un ápice de espacio para algún sonido extraño a la música.

Sin embargo, es de dominio público que este famoso *ringtone* es en realidad un extracto del Gran Vals del compositor Francisco Tárrega (Microsoft Devices Team, 2015), y compuesto para la guitarra clásica. Cabe entonces preguntarse: ¿qué pasaría si durante la interpretación del Gran Vals de Tárrega, el teléfono móvil de un espectador sonase con este *ringtone* justo en el momento en que se interpreta esa frase musical? ¿sería entonces una interrupción, o sería más bien una participación fortuita? Tal vez no sería bien recibido por parte

del intérprete, pero causaría una grata sorpresa para algunos miembros del público.

Entonces, cabe la posibilidad de componer fragmentos musicales – parecido a lo que escucha cuando suena un teléfono móvil – para que sean interpretados en conjunción con el o los intérpretes de la obra musical. Esto permite que, en vez de ser una interrupción, sea más bien una participación que añadiese a la melodía, armonía o ritmo, o en su caso, las tres combinadas. Aunque, al no necesitar que un teléfono móvil timbre para accionar tal fragmento, entonces más bien serían *samples*⁵.

Por otra parte, se puede incluir la utilización de algunos instrumentos de percusión, hacer ritmos con alguna parte del cuerpo, o cantar melodías cortas, que sustituyan la reproducción de los *samples*. El plan es también incluir actividades durante la interpretación que se deslinden de utilizar un dispositivo electrónico para que las personas que no tengan acceso a un dispositivo electrónico puedan participar durante el recital.

DESPUÉS DE UN RECITAL

Debido a que esta investigación se enfoca en propiciar la participación del público, era importantísimo que se ideara una actividad que permitiese tener muestras cuantitativas para evaluar la participación, más allá de poder sacar conclusiones a partir de muestras cualitativas⁶. Por ello, se decidió crear una encuesta que pudiese dar la oportunidad al espectador a evaluar su satisfacción por el recital.

Esta encuesta también ofrece un espacio en blanco para que el espectador pueda contribuir a una retroalimentación sobre los por menores del evento. También, debido que se planea utilizar videocámaras, se puede dar la oportunidad de que las personas puedan expresar sus comentarios a manera de entrevista.

⁵ Un *sample* es un fragmento musical creado a partir de la extracción de una grabación previa (Oxford). En este caso, sería más bien creado a partir de una melodía, armonía o ritmo original e inédito.

⁶ Favor de revisar el Anexo A.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

La pregunta de investigación, con la cual se trabajó, es la siguiente: ¿Qué actividades deben diseñarse e implementarse para propiciar la participación del auditorio antes, durante y después de un recital o concierto de música instrumental?

- **Marco teórico**

Se sobreentiende que los antecedentes expuestos en los apartados anteriores sirvieron de sustento teórico para este proyecto. Este apartado explicará cómo se han de utilizar, y a la vez, incluir aquellos que fueron necesarios como complemento.

De la obra de Mozart, Quenau, Cortázar y Drexler, obtenemos el fundamento teórico para la creación de piezas musicales divididas en secciones que pueden ser intercambiables e intercombinables. Se necesita aplicar principios que aporten artísticamente con autenticidad y siguiendo las buenas formas.

En las cuestiones que tienen que ver con la interactividad entre el auditorio y los intérpretes de la música justo previo a tocar cada pieza en el recital, se busca utilizar actividades gamificadoras. Para ello, se plantea utilizar la teorización expuesta en un escrito de Roger Moseley (2016) titulado *Ludomusicality*, en el cual explica la teorización y adaptación de los conceptos de Caillois⁷, el *ludus* y el *paidia*, en la práctica musical, y más propiamente, en diferentes composiciones musicales (2016, pp. 31-33). Este escrito nos servirá para componer las piezas tomando en cuenta dicha teorización.

También se quiere que según vaya interpretándose las distintas piezas musicales, el auditorio pueda participar con la interpretación de *samples*, cantar y hacer ritmos con el cuerpo, y por ello, la teorización de Moseley proveerá aquellos aspectos a tomar en cuenta al incorporar este elemento lúdico como participación del espectador en el recital propuesto. El elemento lúdico también

⁷ Aunque el ensayo de Moseley no nombra al filósofo francés Roger Caillois, pero se infiere a este.

se puede aplicar a las actividades de estructuración de las piezas, utilizando reglas y diagramas fijos que sirvan de reto.

Por su parte, el hacer pequeñas votaciones para determinar la estructura de los elementos a combinar, se tomará el concepto utilizado en el programa de televisión *Who wants to be a millionaire?*. En este programa, de carácter lúdico, se da la opción de levantar una encuesta en el auditorio para ayudar al concursante a resolver una pregunta formulada durante el juego (Disney, sin fecha). En el proyecto, utilizaremos este concepto para crear una encuesta de activación casi inmediata que permita al auditorio escoger las opciones y combinaciones que quiere que se utilicen para interpretar cada pieza según el parecer de la mayoría. Sin embargo, según se observó en el Proyecto Antecedente, se debe de adaptar para que personas que no tengan recursos tecnológicos a la mano, puedan participar.

Y, como se planea que el público también participe accionando desde sus dispositivos motivos musicales pequeños – los *samples* – la teorización puede fundamentarse en el ensayo titulado *Designing interactive audience participation using smartphones in a musical performance* (Oliver, Kayali & Fitzpatrick, 2012) como parte del acta de conferencia de la *International Computer Music Association*. Dicho ensayo narra el estudio de tales escenarios *in-situ*, en el cual le pidieron al público bajar en sus dispositivos aplicaciones especializadas para mandar datos a una computadora. Ambas fuentes plantean opciones para propiciar la conectividad a un cierto servidor, y nos sugieren recursos para desarrollar y adaptar al proyecto propuesto en este documento.

También, se anticipa el uso de teorizaciones que tengan que ver con la participación del público espectador durante el recital o concierto. Algunas de ellas son de dominio público, como el alentar a aplaudir, pisar, cantar y otras acciones de índole musical.

3. METODOLOGÍA

La naturaleza de este proyecto netamente es de investigación artística en música, cuyo método es cualitativo, primordialmente (López-Cano y San Cristóbal, 2014).

Durante el diseño e implementación de las actividades, se planeó crear grupos de discusión por parte de los colaboradores. También, se requirió probar la factibilidad de estas por medio de crear pequeños grupos focales donde se experimente en probar cada una de las actividades diseñadas, y se documente para su observación.

Los intérpretes de la música también tuvieron que incluir elementos de la auto etnografía para hacer una auto observación del proceso creativo. Se hizo una auto reflexión de este para su evaluación e inclusión en las muestras a documentar.

A la hora de evaluar los problemas surgidos y el surgimiento de nuevas premisas e hipótesis a partir de la experimentación, se planeó aplicar principios de la investigación acción.

Se implementarán tareas cualitativas como investigación en documentos multimedia, llevar un cuaderno de campo – con notas, registros y reflexiones –, incluir la observación participante durante las fechas programadas del recital, los grupos focales, la entrevista, y como se permite en la investigación artística, encuestas, experimentos, y estadísticas derivadas de las encuestas.

Se tuvo que dividir las diferentes metas en tres grupos de trabajo. En algunos casos, se estará trabajando por separado por algún tiempo, pero al principio todo comenzó involucrando a todos los colaboradores.

Primeramente, todos propusieron actividades a llevarse a cabo en el recital. Se diseñaron estas a partir de los grupos de discusión que se tuvieron lugar. Después, el trabajo se dividió en equipos.

El primer equipo se dedicó a escribir la música e instrumentar las diferentes piezas musicales y saber combinar las diferentes posibilidades que el *performance* demandó. También se encargó de buscar a los intérpretes y coordinar las diferentes actividades relativas a los ensayos y la preparación de las piezas.

El segundo equipo se dedicó a resolver los problemas técnicos que la encuesta y la participación del público desde sus dispositivos electrónicos exhiban.

El tercer equipo se dedicó a documentar cada uno de los *performances* de dichas piezas y los recitales en donde formaron parte. También tuvieron a su cargo la edición del video y audio de tales recitales.

Al final, todos los equipos se juntaron para sacar las conclusiones a partir de los resultados obtenidos, y se incluyeron reflexiones y datos pertinentes para la redacción de este informe.

4. RESULTADOS⁸

Se decidió utilizar tres actividades principales para propiciar la participación del público. Una de ellas es el tocar *samples* y bloques de glockenspiel durante la interpretación de algunas piezas musicales. Otra fue componer piezas en secciones inter combinables para permitir que la gente vote con mano alzada por las secciones a interpretar, según un orden predefinido. También se compusieron piezas en formato *lead sheet* para permitir que el espectador votara con mano alzada por el instrumento que tocaría la melodía principal. También se diseñó una encuesta de salida, así como la grabación de entrevistas para que la gente pudiese expresar su opinión.

En total, se interpretaron seis piezas musicales, diseñándose tres estrategias diferentes para cada dos de ellas. Se muestran a continuación en el orden que se mostró en el recital.

TOCAR SAMPLES Y BLOQUES DE PERCUSIÓN

Se compusieron dos piezas musicales para dueto de guitarra. Siendo la guitarra un instrumento no tan sonoro, se planteó utilizar esta instrumentación para permitir que la gente pudiera reproducir *samples* desde algún dispositivo

⁸ Favor de buscar en la lista de referencias los tres videos de Youtube que documentan los tres conciertos bajo el nombre Dawoforever (2019).

electrónico que tuviera consigo – aunque en la mayoría de las veces, nos referíamos a utilizar un teléfono inteligente.

Para ello, se diseñó un sitio de internet⁹ para que se pudiera facilitar los ejemplos musicales a accionar. En la dirección suplida al espectador, se hicieron dos páginas diferentes. En ambas se muestra dos botones, de color azul y rojo, con la palabra 'PLAY', junto con dos de los mismos colores, pero con la palabra 'STOP'. Se reproduce un sonido diferente accionando cada uno de los botones 'PLAY' y se detiene su sonido accionando los botones 'STOP'.



Al terminar la Pieza 1, favor de pulsar el botón para seguir con el programa

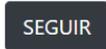


Ilustración 1 - Primer página en el sitio www.recital2.tk.

Se contempló que algunas personas tal vez no tuviesen a su disposición un dispositivo electrónico. Por ello, se consiguieron algunos bloques de glockenspiel sueltos para que pudieran accionar éstos en vez de reproducir sonidos desde la página antes descrita.



Ilustración 2 - Un bloque de glockenspiel utilizado en el 'Recital Interactivo 2.0'.

Las piezas musicales compuestas contemplan que se accionen estos botones en lugares determinados. Cada uno de los ejemplos musicales fueron

⁹ La página creada es www.recital2.tk. Al espectador se le dio dicha dirección de internet, así como claves para conectarse al WIFI del lugar donde se hizo la presentación.

creados para complementar el sonido en la pieza musical, pero con timbres diferentes para poder reconocerlos fácilmente. Para que la gente pudiera saber cuándo reproducir los *samples*, se proyectaron unos videos que mostraban una cuenta regresiva y que mostraban cuándo accionar los botones o tocar los bloques de glockenspiel. Cada video cuenta dos compases en una secuencia regresiva desde el número ocho, terminando en que se muestra la palabra 'PLAY' que avisa a la gente que debe accionar los *samples* o tocar los bloques.

Botón Azul 8	Botón Azul 7	Botón Azul 6
Botón Azul 5	Botón Azul 4	Botón Azul 3
Botón Azul 2	Botón Azul 1	Play!

Ilustración 3 - imágenes en miniatura del contador en secuencia regresiva que se proyectó.

ESTRUCTURAR LAS PIEZAS

Se compusieron dos piezas con la instrumentación de trío, compuestas a dos guitarras y un piano. Las obras se compusieron en forma de rondó de cinco partes y rondó de siete partes. Cada una de las piezas contiene tres secciones diferentes, las cuales pueden inter combinarse según sea requerido.

Se mostraron dos videos, donde se muestra la partitura reducida al piano, junto con su sonido, cada una de las opciones viables para ambas piezas.





Ilustración 4 -imágenes en miniatura del video que mostró la partitura reducida al piano de cada sección de la Pieza 3

En el caso de la Pieza 3, se utilizó la forma de rondó de cinco partes, pudiendo expresar su forma como A-B-A-C-A. El espectador, por medio de una votación a mano alzada, decidió cuál de las tres secciones mostradas debería ser la letra 'A' dentro de la forma musical. Las opciones restantes fueron utilizadas para escoger de entre ellas la letra 'B'. Para orientar al espectador, se le hizo saber que debía escoger la sección que le gustara más debido a que así podría escuchar dicha sección varias veces en vez de sólo una. También se dijo que la segunda preferida debería ser 'B'.

En el caso de la cuarta pieza, se utilizó la forma de rondó de siete partes, A – B – A – C – A – B – A, siguiendo un procedimiento similar al de la pieza anterior.

ESCOGER LA INSTRUMENTACIÓN

Dentro del proceso de la investigación hubo varias juntas de planeación, a manera de grupo de foco, teniendo presente a todos los colaboradores del proyecto. En una de ellas, se llegó a la conclusión de que se podía permitir al espectador decidir la instrumentación. Debido a que se planeó, desde un principio, que las piezas habrían de componerse en formato de *lead sheet*, era relativamente fácil poder escoger que cualquiera de los colaboradores pudiese tocar la melodía principal.

Por ello, se planteó realizar una actividad parecida a los que se hizo para las piezas 3 y 4 del recital: mostrar un video que exhibe cómo sonaría cada opción a escoger. Se decidió utilizar un ensamble más grande, con un total de cinco instrumentos a la vez, añadiéndose un percusionista tocando un tambor

Djembe, y un multi instrumentista que podía tocar la viola o el bajo eléctrico según fuese necesario.

Por lo tanto, para dichas piezas se ofrecieron tres opciones viables: la viola, la guitarra y el piano. La pieza 5 requeriría dos instrumentos principales: uno que tuviese la parte principal por casi toda la pieza, y otro que tuviese la parte principal en una sola sección contrastante¹⁰. De las tres opciones, y escogiendo dos para la pieza 5, el instrumento que no hubiese usado como principal, sería en turno el instrumento principal de la pieza 6.



Ilustración 5 - imágenes en miniatura del video mostrado para escoger la instrumentación de la pieza 5

ENCUESTAS Y ENTREVISTAS

Se diseñó una encuesta sencilla de tres preguntas. La primera requería que se midiera en una escala del 1 al 10 la opinión del espectador sobre si creía que se había convertido en un espectador activo. La segunda le preguntaba que midiera en una escala del 1 al 10 el grado de satisfacción que experimentó durante el recital. La tercera fue una pregunta de opción múltiple si estaría dispuesto el espectador a participar en recitales similares al que asistió. Por último, se dejaron unas líneas en blanco para que las personas compartieran una retroalimentación abierta sobre el proyecto o el recital.

Tomando en cuenta en que las encuestas son técnicas cuantitativas, se justifica porque forma parte de las herramientas y tareas que la investigación

¹⁰ Se utilizó la forma de rondó de siete partes, A-B-A-C-A-B-A, en el cual la melodía principal en la sección 'C' pudiese tocarlo otro instrumento diferente, llamado durante el recital como 'Instrumento Secundario'

artística en música acepta (López-Cano y San Cristóbal, 2014, p. 98). Sin embargo, el haber permitido unas líneas en blanco para una retroalimentación abierta, suple en cierta medida la idea de utilizar entrevistas como muestras¹¹.

El total asistente al recital en las tres fechas fue de alrededor de 175 personas. De las 175, sólo ___ llenaron la encuesta de salida. De estas, sólo ___ dejaron un comentario escrito, y de estas sólo _____ dejaron un comentario largo.

Algunos de los comentarios van hacia mejorar la organización de evento, buscar una sala más grande, explicar mejor algunas de las actividades, pedir que se incluyan más piezas y que sea un evento más largo en duración, así como comentarios sobre la satisfacción por la experiencia.

Sin embargo, debido a que se invitaron a colegas docentes de música de la localidad, algunos de tales maestros ofrecieron puntos extras en la calificación para aquellos que asistieran y pudieran conseguir una firma de cada uno de los ejecutantes en su ejemplar del programa de mano. Por lo tanto, se acercaron una cantidad grande de niños y jovencitos para pedir las firmas, permitiendo platicar brevemente con cada uno de ellos.



Ilustración 6 - niños y jovencitos se acercan a los ejecutantes para pedir una firma en su ejemplar del programa de mano

5. CONCLUSIONES

¹¹ Se instó al espectador a expresar sus comentarios enfrente de alguna de las cámaras que estaban grabando el evento, más nadie se acercó.

El proyecto planteaba la posibilidad de realizar tres fechas del mismo recital para poder grabar y entonces utilizar el material como muestras para evaluar el cumplimiento de las premisas surgidas durante el proceso de la investigación. Como ya se mencionó antes, tuvimos una asistencia de alrededor 45 personas el lunes 21 de octubre, asistiendo alrededor de 70 personas el día 22 de octubre, y teniendo alrededor de 60 asistentes el 23 de octubre.

Se pudo observar que la gran mayoría, salvo pequeñas excepciones, se involucraron en cada una de las actividades. Por ejemplo, en la actividad de tocar *samples* o bloques de glockenspiel, todo mundo pudo accionar según se instruyó. Aunque cabe mencionar que hubo errores cuando se indicó cuando tocar, el público sí participó con esta actividad, aportando al sonido.

Sin embargo, como sólo se tuvo 6 bloques de glockenspiel para cada pieza, el equipo investigador pudo llegar a la conclusión de que faltaron bloques de glockenspiel. En cada una de las fechas del recital, se pudo observar que varias personas se quedaron con el deseo usar el glockenspiel en vez de reproducir los *samples* desde su dispositivo electrónico. Y esto abre la posibilidad de incorporar más instrumentos de percusión para un recital posterior.

En cuanto a la actividad de escoger la estructura, nos dimos cuenta de que las personas terminaron escogiendo la misma para la pieza 3 en las tres fechas del recital. Algo parecido ocurrió con la pieza 4 puesto que la estructura construida el lunes 21 de octubre fue repetida el miércoles 23; sólo el martes 22 mostró una estructura diferente. Algo parecido ocurrió con la actividad de escoger instrumentación.

El público escogió a la viola como el instrumento principal de la pieza 5 los tres días del recital. Debido a ello, las opciones para tocar la sección 'C' de la pieza 5 fueron limitadas a sólo el piano o la guitarra. Por ello, no sorprende que la guitarra haya sido escogida para tocar dicha melodía los días 22 y 23, teniendo al piano instrumento principal en la pieza 6.

Se pudo observar que tal vez ocurrió un sesgo en esta actividad. El equipo pudo deducir que debido a que la viola no había tocado nada hasta ese

momento en el recital, las personas tenían la curiosidad de escucharla tocar la melodía principal. Teniendo esto en cuenta, sería interesante buscar alternativas de instrumentación como opciones para esta actividad.

En cuanto a la actividad de las encuestas, se puede observar que menos de la mitad de los asistentes al recital participaron con esta actividad. Aunque algunos de los comentarios en las encuestas son muy enriquecedores, podemos llegar a la conclusión de que esta actividad debe ser revisada para potencializar la participación de todo el público. Debido a que pudimos tener conversaciones interesantes con los niños y los jovencitos que requirieron firmas en sus programas de mano, queda la posibilidad de diseñar una actividad similar que permita la interacción entre el público y los ejecutantes más activa.

Definitivamente el equipo ha quedado satisfecho con las conclusiones preliminares de este proyecto, buscando la oportunidad de hacer afinar detalles y volverlo a presentar en otras fechas posteriores en la región.

REFERENCIAS (bibliografía)

Burkholder, J. P., Palisca, C. V., & Grout, D. J. (2006). *A history of Western music*. Londres: Norton.

Calvo, Y. (2012, diciembre 21). Drexler inventa la canción infinita. Recuperado el 26 de diciembre del 2017, <http://www.publico.es/actualidad/drexler-inventa-cancion-infinita.html>

Cortázar, J. (2005). *Rayuela*. México: Punto de lectura.

Dawoforever. (2019, October 29). *21 de oct 2019*. Recuperado el 29 de octubre del 2019 de https://www.youtube.com/watch?v=tkbNs_58JOk.

Dawoforever. (2019, October 29). *Martes 22 de oct 2019*. Recuperado el 29 de octubre del 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=NRbguLIFq50>.

Dawoforever. (2019, October 29). *23 de oct 2019*. Recuperado el 29 de octubre del 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=BSSJgWJ5RU>.

Disney ABC Home Entertainment and Television Distribution. (n.p.). Who Wants To Be A Millionaire Official Site | MillionaireTV.com | Official Rules. Recuperado el 26 de diciembre del 2017, <http://millionairetv.dadt.com/official-rules/>

GREATMILAN. (2011, July 30). *Nokia ringtone during concert of classical music*. Recuperado el 26 de diciembre del 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=uub0z8wJfhU>

Höld, O., Kayali, F., & Fitzpatrick, G. (2012). Designing interactive audience participation using smartphones in a musical performance. In *ICMC 2012 non-cochlear sound*(Vol. 2012, pp. 236-241). San Francisco, California: The International Computer Music Association. Recuperado el 26 de diciembre del 2017, <http://hdl.handle.net/2027/spo.bbp2372.2012.042>

JRadon. (2017, April 02). Retrieved April 15, 2019, from <https://www.youtube.com/watch?v=S5F9uxNYI9o>

López Cano, R., & San Cristóbal Opazo, Ú. (2014). *Investigación artística en música* (1era ed.). recuperado el 26 de diciembre del 2017, <http://www.esmuc.cat/spa/content/download/18867/158302/file/Investigaci%C3%B3n%20art%C3%ADstica%20en%20m%C3%BAstica.pdf>

Meyer, L. B. (2013). *Style and music: theory, history, and ideology*. Chicago: The University of Chicago Press.

Microsoft Devices Team. (2015, October 01). Nokia Tune: More than just a ringtone - Microsoft Devices Blog. Recuperado el 26 de diciembre del 2017, <https://blogs.windows.com/devices/2014/04/25/nokia-tune-just-ringtone/>

Moseley, R. (2016). Ludomusicality. In *Keys to Play: Music as a Ludic Medium from Apollo to Nintendo* (pp. 15-66). Oakland, California: University of California Press. Recuperado el 26 de diciembre del 2017, <http://www.jstor.org/stable/10.1525/j.ctt1kc6k47.5>

Mozart, Wolfgang Amadeus (1793). *Musikalisches Würfelspiel*. Bonn, Alemania: Nicolaus Simrock. Recuperado el 26 de Diciembre del 2017, [http://imslp.org/wiki/Musikalisches_W%C3%BCrfelspiel,_K.516f_\(Mozart,_Wolfgang_Amadeus\)](http://imslp.org/wiki/Musikalisches_W%C3%BCrfelspiel,_K.516f_(Mozart,_Wolfgang_Amadeus))

Oxford University Press. (n.d.). Sample | Definition of sample in English by Oxford Dictionaries. Recuperado el 29 de diciembre del 2017, <https://en.oxforddictionaries.com/definition/sample>

Queneau, R., & Lionnais, F. L. (2014). *Cent mille milliard de poèmes*. Paris: Gallimard.

Rancière, J. (2007). The Emancipated Spectator. *Artforum International*, 45(7), 270-281.

Red ILCE. (sin fecha). Queremos tanto a Cortázar. Recuperado el 26 de Diciembre del 2017, http://red.ilce.edu.mx/sitios/micrositios/cortazar_aniv/cielo.html

Tanke, Joseph J.. (2010). Why Ranciére Now? *The Journal of Aesthetic Education*, 44(2), 1-17. doi:10.5406/jaesteduc.44.2.0001

Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. (2017, marzo 10). Licenciatura en Música. Recuperado el 26 de diciembre del 2017, <http://www.uacj.mx/IADA/DA/LM/Paginas/default.aspx>

Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. (2017, agosto 3). Licenciatura en Producción musical. Recuperado el 26 de diciembre del 2017, <http://www.uacj.mx/IADA/DA/LPM/Paginas/default.aspx>

Watson, J. (Autor). (2016, April 2). *IVoted: An Interactive Concert Experience Combining Music, Technology, and Choice*. Live performance in Winifred Smith Hall, Irvine, California.

Zbikowski, L. M. (2005). *Conceptualizing music: cognitive structure, theory, and analysis*. Nueva York: Oxford University Press.

ANEXOS

Productos generados

- Un evento titulado 'Recital Interactivo 2.0'

INSTITUTO DE
Arquitectura, Diseño y Arte

UACJ | UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE CIUDAD JUÁREZ
Ciudad Juárez, Chihuahua a 06 de enero de 2020

A quien corresponda.
Presente:

Por medio de este conducto le envío un cordial saludo, a la vez le informo que el **Mtro. Darío Valentino Escobedo Ortiz** participó como **organizador** del evento de difusión y creación artística:

“Recital Interactivo 2.0”

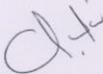
La cual se llevó a cabo los días 21,22 y 23 de octubre del 2019, en la Sala Plata del **Centro cultural de las fronteras**, este recital fue producto de investigación artística con los siguientes participantes:

Docente	Instrumento
Mtro. Darío Valentino Escobedo	Organizador y Guitarra
Mtro. Alonso Fierro Olea	Percusiones
Mtro. Adrián Romero Ponce	Piano
Mtro. Rodrigo Villarreal Jiménez	Performance Visual
Lic. Giovanny Aguilar Durón	Guitarra
Mtro. Sadot Soria Jacobo	Viola y Bajo eléctrico

Sin otro particular por el momento me despido de usted.

Atentamente

**“Por una vida científica,
Por una ciencia vital”**



Mtra. Guadalupe Gaytán Aguirre
Directora del Instituto de Arquitectura Diseño y Arte


UACJ
INSTITUTO DE
ARQUITECTURA
DISEÑO Y ARTE

Ccp. Archivo

Av. del Charro 450 norte • C. P. 32310 • Ciudad Juárez, Chih., México • Teléfono (656) 688 4820 • Fax (656) 688 4620

Directorio

Rector UACJ

Mtro. Juan Ignacio Camargo Nassar

Secretario General

Dr. Daniel Constandse Cortez

Dirección del IADA

Mtra. Guadalupe Gaytán Aguirre

Jefatura del Departamento de Arte

Mtro. Alonso Fierro Olea

Coordinación del Programa de Música

Mtro. Danni Iglesias Díaz

Coordinación del Programa de Producción Musical

Mtro. Adrián Romero Ponce

Recital Interactivo

Compositor de las Piezas 1 al 5

Mtro. Darío V. Escobedo

Compositor de la Pieza 6

Mtro. Rodrigo Villarreal



Intérpretes

Lic. Giovanny Aguilar Durán, Guitarra

Mtro. Darío V. Escobedo Ortiz, Guitarra

Mtro. Adrián Romero Ponce, Piano

Mtro. Rodrigo Villarreal, Performance Visual

Mtro. Alonso Fierro Olea, Djembe

Mtro. Sadot Soria, Viola / Bajo Eléctrico

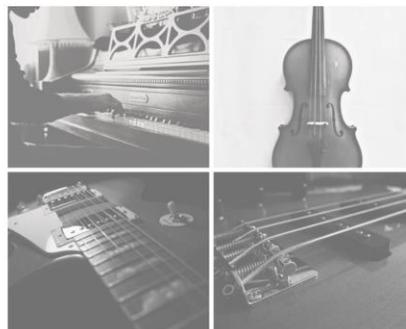


Este recital tiene como objetivo el convertir a cada espectador en un miembro activo de la experiencia artística. Por ello, se pide que TODOS los presentes participen con el uso de sus dispositivos electrónicos.

UACJ | UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CIUDAD JUÁREZ

PRESENTA

RECITAL INTERACTIVO 2.0



Lunes 21, Martes 22 y Miércoles 23 de Octubre del 2019

Sala Plata
Centro Cultural de las Fronteras
7:00 pm

ENTRADA LIBRE



Programa

— Reproducir Sonidos y Tocar Bloques de Percusión —
www.recital2.tk

Pieza 1 para Recital Interactivo 2.0

Pieza 2 para Recital Interactivo 2.0

Giovanny Aguilar Durán, guitarra

Darío Escobedo, guitarra

— Estructura —

Intro A B A C A



Pieza 3 Intercombinable

Intro A B A C A B A



Pieza 4 Intercombinable

Giovanny Aguilar Durán, guitarra

Darío Escobedo, guitarra

Adrián Romero Ponce, Piano

— Instrumentación —

Pieza 5 para Recital Interactivo 2.0

Pieza 6 para Recital Interactivo 2.0 (III.)

Giovanny Aguilar Durán, guitarra

Darío Escobedo, guitarra

Adrián Romero Ponce, Piano

Sadot Soria, Viola / Bajo Eléctrico

Alonso Fierro, Djembe

— Encuesta de salida —

- Tres piezas musicales, siendo dos de ellas arreglos de piezas compuestas anteriormente.



Pieza No. 1 Recital Interactivo 2.0

♩ = 70 E5 Dario Escobedo

Pieza 2 Recital Interactivo 2.0

♩ = 120 EM7 Gbm7 Dario V. Escobedo Fine

Pieza 5 Recital Interactivo 2.0

Lead Principal Em Am C D Em Am

Pieza 6 Recital Interactivo 2.0

♩ = 130 AvM7/E5 E5M7 AvM7/E5 Bb13 Dm7(b9) Fm7 Bb13 Bb13/D E5M7 A3M7 BbM7 A3M7

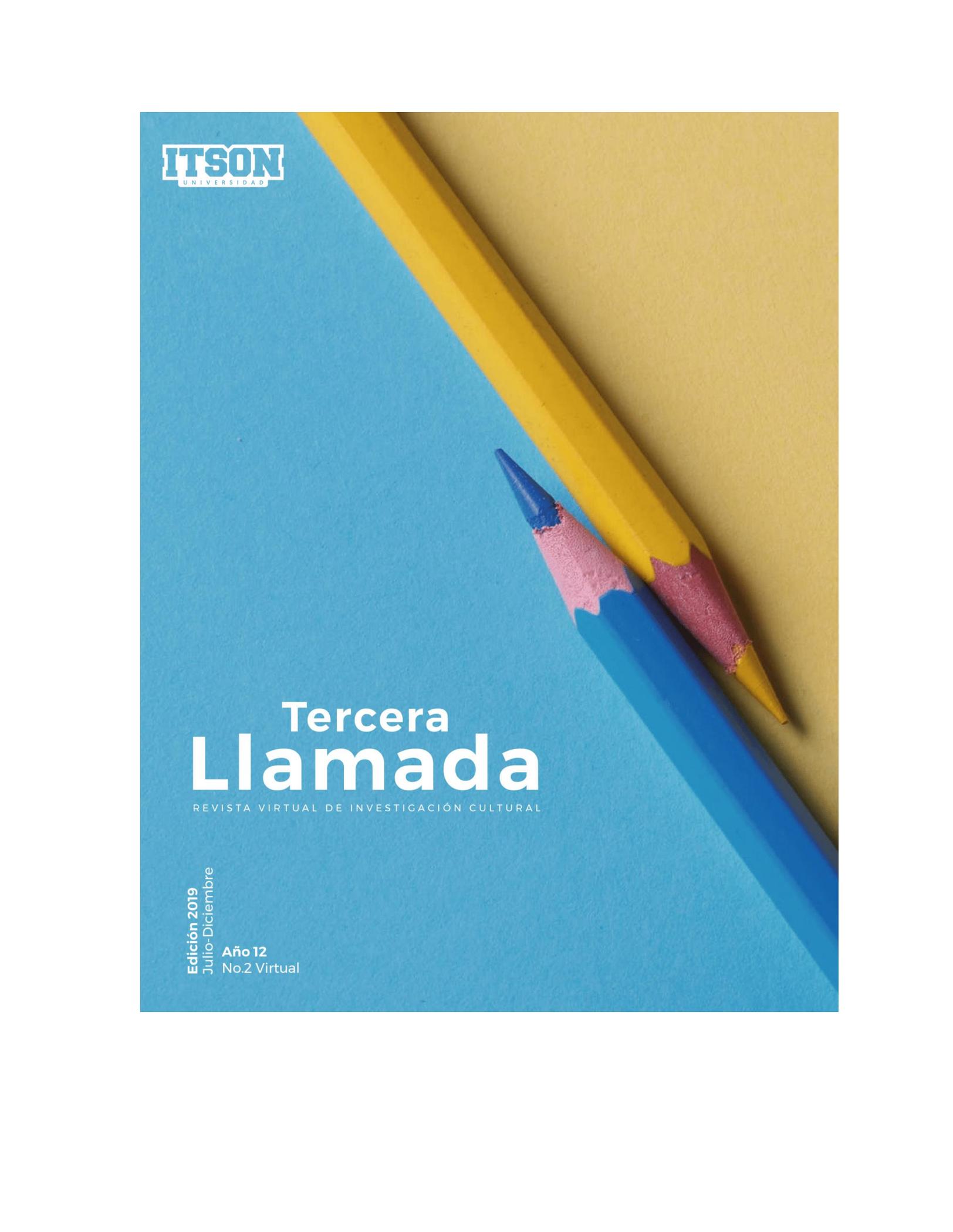
- Un artículo en una revista de divulgación¹².

¹² Puede consultarse en la siguiente liga:

<https://www.itson.mx/publicaciones/tercerallamada/Documents/Tercera%20Llamada%20Edicio%cc%81n%20JulDic2019-1.pdf>



ITSON
UNIVERSIDAD



Tercera Llamada

REVISTA VIRTUAL DE INVESTIGACIÓN CULTURAL

Edición 2019
Julio-Diciembre

Año 12
No.2 Virtual

DIRECTORIO

Dr. Javier José Vales García

Rector de ITSON

Dra. Sonia Beatriz Echeverría Castro

Vicerrectora Académica

Dr. Javier Rolando Reyna Granados

Vicerrector Administrativo

Mtro. Omar Gerardo Badilla Palafox

Secretario de Rectoría

Mtro. Abdul Sahib Machi García

Director de Extensión Universitaria

CONSEJO EDITORIAL

Dr. Wenseslao Plata Rocha

Lic. Marisol Mendoza Flores

Universidad Autónoma de Sinaloa

Dra. Haydeé Parra Acosta

Dr. Aldo Josafat Torres García

Dra. Gloria Lizeth Ochoa Adame

Dr. Jesús Manuel Palma Ruiz

Mtra. Olinda Ornelas Benítez

Dra. Alva Rocío Castillo González

Dr. Gabriel Gastélum Cuadras

Dr. Julio César Guedea Delgado

Dra. Judith Margarita Rodríguez Villalobos

Dra. Miriam Herrera Cedillo

Dra. Patricia Adelaida González Moreno

Dr. José René Arroyo Ávila

Dr. Héctor Martínez Lara

Dra. Irma Leticia Chávez Márquez

Mtro. Miguel Hernández Andrade

Universidad Autónoma de Chihuahua

Dra. Maricela Urías Murrieta

Dra. Dora Yolanda Ramos Estrada

Dra. María Lorena Serna Antelo

Instituto Tecnológico de Sonora

Mtra. Ena Socorro Nieblas Obregón

Universidad de Sonora

EDICIÓN

Dra. Grace Marlene Rojas Borboa

Editora General Tercera Llamada

Mtra. Marisela González Román

Responsable Administrativa de la Revista

Lic. Ana Patricia Valenzuela Ramos

Diseño Editorial y de Portada

Tercera Llamada Revista de Investigación Cultural, Año 12 No. 2 virtual, Edición Julio-Diciembre 2019, es una publicación semestral editada por el Instituto Tecnológico de Sonora, a través del Departamento de Extensión de la Cultura de la Dirección de Extensión Universitaria. Edificio de Extensión de la Cultura, planta alta, Campus Náinari, Ave. Antonio Caso y Fco. Eusebio Kino, tel. 01 (644) 410 90 07, <http://www.itson.mx>, revista3rallamada@itson.edu.mx, Editora responsable: Dra. Grace Marlene Rojas Borboa. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo No. 04-2018-121413311900-203. Otorgada por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. ISSN en trámite. Este número se terminó de editar el 13 de enero de 2019.

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor del Instituto Tecnológico de Sonora. Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin previa autorización del Instituto Tecnológico de Sonora.

Tercera Llamada

REVISTA VIRTUAL DE INVESTIGACIÓN CULTURAL

Tercera Llamada: Revista de Investigación Cultural es una edición semestral publicada por la Dirección de Extensión Universitaria del Departamento de Extensión de la Cultura del Instituto Tecnológico de Sonora. Los artículos firmados son responsabilidad absoluta de sus autores porque no necesariamente reflejan el punto de vista de la Institución. Se autoriza la reproducción total o parcial de los artículos de esta revista siempre que se den los créditos correspondientes a los autores.

COMITÉ REVISOR

Dr. Mario Javier Bogarín Quintana, Dr. Raúl Fernando Linares Borboa, Mtra. Reyna Armendáriz González, Dr. Miguel Manríquez Durán, Mtra. Liset Marrero Coto, Mtra. Luisa Guadalupe Castro Tolosa, Mtra. Martha Patricia Medellín Martínez, Mtro. Alejandro Francisco Espinoza Galindo, Mtra. Cristina Conde Félix, Mtro. Daniel Serrano Moreno, Dr. Mario Cantú Toscano, Dra. Cynthia Julieta Salguero Ochoa.

Propiciando la participación del público por medio del “Recital interactivo 2.0”

Darío Valentino Escobedo Ortiz
dario.escobedo@uacj.mx
Adrián Raúl Romero Ponce
adrian.romero@uacj.mx
Rodrigo Villarreal Jiménez
rodrigo.villarreal@uacj.mx
Alonso Fierro Olea
alonso.fierro@uacj.mx
Sadot Soria Jacobo
sadot.soria@uacj.mx
Alejandro Giovanni Aguilar Durón
alejandro.aguilar@uacj.mx
Universidad Autónoma de Ciudad Juárez,
Chihuahua

Resumen

El evento musical titulado ‘Recital Interactivo 2.0’, presentado en las fechas del 21 al 23 de octubre del 2019 en el Centro Cultural de la Fronteras en instalaciones de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, fue planeado con el propósito de proveer al auditorio con el poder necesario para participar activamente antes, durante y después de la interpretación en un recital. Este artículo pretende explicar los pormenores del proyecto de investigación del cual originó el recital, así como expone los sustentos teóricos que permitieron diseñar las actividades del evento, utilizando ejemplos atribuidos a Mozart, así como otros más recientes, como las canciones de Jorge Drexler, y el sonido proveniente de los ringtones.

Palabras Clave

Interactividad, recital musical, participación activa

Introducción

El compositor musical tradicional ha pretendido mantenerse como principal administrador de la expresión artística en sus obras, dándole solo un espacio pequeño al ejecutante de su pieza para incluir su expresión personal.

Por ello, se puede entender que existen áreas de oportunidad para permitir que el público no solo consuma, sino que participe activamente antes, durante y después de un recital o concierto de música instrumental.

Este artículo tiene como objetivo divulgar los hallazgos encontrados al planear un recital, titulado ‘Recital Interactivo 2.0’, en las fechas del 21 al 23 de octubre del 2019 en el Centro Cultural de la Fronteras en instalaciones de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Dicho recital se planeó con el propósito de proveer al auditorio con el poder necesario para participar activamente antes, durante y después de un recital musical.

Fundamentación teórica

Autores como Jacques Rancière (2007), explican que, dentro del teatro – en sí una expresión artística performativa, como la música – se espera que el espectador sea sumiso y que no tenga o retenga poder en la obra. Sólo se concentra en contemplar lo que el performer tenga planeado por hacer. Rancière propone que el espectador debe ser emancipado de tal rol, y que debe tener una activación constante durante el performance. Argumenta que esta

- Este reporte técnico